

Spiel und Kult: eine theoretische Miniatur

Wilkens, Lorenz

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wilkens, L. (2008). Spiel und Kult: eine theoretische Miniatur. *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 32(1), 75-83. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-325978>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Lorenz Wilkens

Spiel und Kult.

Eine theoretische Miniatur

Ausgehend von Winnicotts Überlegungen zum frühkindlichen Spiel im Übergangsraum, das zugleich Ursprung von Kultur und Religion ist, konfrontiert der Essay die Erinnerung des Autors an ein eigenes kindliches Spiel mit einer kultischen: sakramentalen Erfahrung und erhellt durch den Vergleich das in beiden auftretende Risiko narzisstischer Reduktion und die mögliche Verwandlung des Narzissmus in Sozialität.

Schlüsselbegriffe: Übergangsraum, Spiel, narzisstische Reduktion, Übergang von Narzissmus in Sozialität

Für Elisabeth Luchesi

Kein Kind kommt mit dem Bewusstsein zur Welt, dass es ein Individuum, ein einzeln für sich lebender Mensch sei. Sich als solchen zu erkennen, ist eine der schwierigsten Aufgaben der Bewusstseinsbildung. Das Kind ist mit der Mutter so verbunden, so abhängig von ihr, dass es die Trennung als tödliche Gefahr fürchtet. Die erste Erfahrung der Trennung ist der Hunger. Das Kind verwendet die ganze Kraft seines Bewusstseins auf die Arbeit, ernährt zu werden. Doch bald lernt es, einen Teil seiner Kraft von dieser Arbeit abzuzweigen. Es lernt, wach zu sein, ohne zu trinken. In diesem Zustand kommt das Kind auf die Idee, sich als selbständiges Gegenüber der Mutter vorzustellen. Ein verführerischer Reiz geht von der Vorstellung aus, die aber von der Wiederkehr des Hungers verurteilt und des Feldes verwiesen wird. Der Hunger zeigt, dass die Selbständigkeit nur eine Verführung, ein illegitimer Gedanke war. Doch einmal schlägt das Urteil um: Wie wenn es mit der Selbständigkeit durchaus seine Richtigkeit hätte und der Hunger eine illegitime Macht wäre, die von der Mutter ausgeübt würde, um das Leben des Kindes zu bedrohen? Das Bild der Mutter springt zwischen dem Leben und seiner

Bedrohung hin und her. Das Kind kann seine Identität nur zugleich mit der der Mutter denken lernen. Es muss die gute Mutter, die das Leben selbst ist, und die böse Mutter, die das Leben bedroht, zu einem Wesen integrieren. Diese Integration geschieht nicht ohne Spiel. Das Kind spielt seine Mutter; es nimmt den Zipfel des Betttuches. Wenn er das Kind ist, kann es selbst die Mutter sein. In diesem Spiel macht es die Erfahrung, dass Hunger, Aggression und Ernährung und Liebe von ein- und demselben Wesen ausgehen können – von ihm selbst. Erfährt es sich selbst als Quelle beider Mächte, so kann es auch die Mutter als solche Quelle verstehen. Kind wie Mutter überleben den Hunger, die Aggression und den Mangel. Sie sind weder reiner Mangel, reines Begehren, noch reines Leben ohne Begehren. Ihre Identität ist etwas anderes als solche Reinheit.

Der Zipfel des Betttuches ist das Zentrum einer Welt, die das Kind entwirft – »projiziert« –, um handeln zu können. Es gewinnt damit das erste und wichtigste Element des Welt-Begriffs, denn was wäre eine Welt, in der und gegenüber der wir nicht handeln könnten? Winnicott nennt diese erste Welt des Kindes den »Übergangsraum« – *transition space* –, denn sie ermöglicht ihm, sich von der Mutter abzulösen und zu seiner Selbständigkeit überzugehen.

Was hat diese Abschweifung in die Psychologie der frühen Kindheit mit Spiel und Kult, mit Therapie zu tun (vgl. Winnicott, 1971)? Donald W. Winnicott erklärt den Übergangsraum zum Urbild der sozialen Institutionen. Denkt man sie als Raum, so ist es ein Übergangsraum. Wenn wir genötigt sind, die Gesellschaft im Ganzen zu denken, finden wir uns in den Zustand der frühen Kindheit zurückversetzt. Die Vorstellung der Gesellschaft ist ohne Regression nicht möglich. Die Gesellschaft ist für uns das, was die Mutter für das Kleinkind ist. Sie ist real. Es gibt sie, ohne dass sie uns als Einzelheit gegenüberträte. Sie ist sozusagen das *ens realissimum*, wir sind schlechthin abhängig von ihr wie das Kind von der Mutter, ohne dass wir direkt an ihr handeln könnten.

Das Spielen im Übergangsraum ist nach dem englischen Kinderarzt und Psychoanalytiker Winnicott der Ursprung aller Kultur: Kunst und Religion. Es ist zugleich das Vorbild der therapeutischen Situation in der Psychoanalyse. Es macht die »Übertragung« aus, dass der Patient, um die

Konflikte der frühen Kindheit zu re-aktualisieren, den Analytiker ›gebrauchen‹ kann, als wäre er die Mutter. Umkehrung der Rollen – ›Gegen-Übertragung‹ – ist möglich und zulässig; auch von ihr hängt das Gelingen der Analyse ab. Der Patient entwirft den Raum der Analyse und erfährt sich darin als frei. Er kann alsdann die in der Kindheit erfahrene Abhängigkeit neu inszenieren. Sie wird zum Gegenstand des Spiels. Er gewinnt dadurch Distanz von ihr.

+

Winnicotts Einsicht des gemeinsamen Ursprungs von Spiel, Kult und Therapie brachte mich auf die Idee eines selbst-analytischen Experiments: Ich vergleiche die Erinnerung an ein Spiel meiner Kindheit mit einer elementaren kultischen Erfahrung – nach dem Prinzip der freien Assoziation: der ersten, die mir einfällt. Ich baue darauf, dass beide, Spiel und Kult, in dem Vergleich einander erläutern – und dies, ohne über eine konkrete Hypothese ihrer Gemeinsamkeit zu verfügen. Wenn Winnicott Recht hat, wird sich die Gemeinsamkeit im Verlauf der Reflexion einstellen.

+

Glück im Spiel – Eros im Kult. Ich will beide beschreiben und miteinander vergleichen.

Glück im Spiel: Ein Kind fährt mit dem Fahrrad in der Umgebung umher. In der Nähe des Hauses befindet sich ein Gehölz, das durch einen mit Bäumen bestanden Wall von der Straße getrennt wird. Zwischen zwei Bäumen führt ein Pfad, der die Straße kreuzt, über den Wall. Man kann ihn befahren. Er ist dadurch geglättet und zu einem Höcker gerundet. Erreicht man ihn in hohem Tempo, so trägt der Schwung das Fahrrad für einen Augenblick in die Luft. Man springt einen halben Meter weit mit dem Fahrrad. Das Kind genießt den Sprung als Glück. Während es sich mit dem Fahrrad aufwärts bewegt, stellt es sich vor, dass der Aufstieg nicht enden wird. Es kann fliegen. Es wird über die Wipfel der

Bäume hinaufsteigen und alsdann schwerelos über das Land fliegen. Die Vorstellung begeistert das Kind; eine Spur von Angst ist im Spiel. Es ist der Übergang zu einem anderen Leben, in dem es keine Schwere, keine Bindung an das Haus, keine Verantwortung gegenüber den anderen gäbe. Es ist Geist-Leben. »So will ich immer leben«, sagt das Kind. »So muss ich immer leben. Ich habe ein Recht darauf. Denn so bin ich. Ich bin nichts anderes als der Geist, der die Dinge miteinander verbindet. Das Glück würde darin bestehen, dass ich ganz so wäre, ohne Hindernis und Abbruch. Es wäre die Freiheit.«

Eros im Kult: Ein Pfarrer feiert die Eucharistie. Er hat zu Beginn des Gottesdienstes die weiße Altardecke mit der Hand glatt gestrichen und diese Berührung besonders lebhaft empfunden. In der Reibung schien ein Anspruch zu liegen – ähnlich dem einer Anrede. Die Empfindung ähnelte der des Magnetismus. Eine Kraft schien ihn an der Decke festhalten zu wollen. Die Kraft, mit der er die Hand bewegte, schien der der Decke ähnlich zu sein. Er fragte sich, ob hier ein besonderes Kraftfeld bestehe. Aber der Gedanke brachte es nicht zu einer physikalischen Erklärung. Dann fiel ihm ein, dass die Berührung der Art glich, mit der man über die Seiten eines Buches fährt, das man von einem geliebten Menschen zum Geschenk erhalten hat. Die Berührung ist »sakramental« in der Art, wie Leonardo Boff (1978) sie erläuterte: Sakrament heißt »Pfand« – Pfand für die Gegenwart eines Abwesenden, Zeichen dafür, dass man trotz seiner Abwesenheit mit ihm verbunden ist. Danach überlegt der Pfarrer, ob hier, wenn nicht ein physikalisches, so doch ein soziales Kraftfeld vorhanden sei. Der Altar befindet sich an einem besonderen Ort – der »ausgesparten Mitte«. Man vermittelt sich um ihn herum, aber man betritt ihn nicht. Er ist *sanctus*, d. h. getrennt vom allgemeinen Raum. Die Kultgemeinde empfindet eine heilige Scheu davor – Scheu vor dem Ursprung. So betrachtet ein Kind seine Mutter mit einer besonderen Schonung, einer Art von Ehrfurcht: Sie ist ein Wesen anderer Art, denn von ihr bin ich hergekommen, von ihr lebe ich. Daneben zeigt sich die Lust, auf die Mutter einzustürmen und sie »anzugreifen« (lat. *aggredi*, wörtlich »angehen«, daher das Wort »aggressiv«).

Spiel und Kult – was haben die beiden mitgeteilten Erfahrungen gemeinsam? In welcher Hinsicht kann man sie vergleichen? Sie sind vergleichbar in der Art, wie sie beide die Gemeinschaft in Anspruch nehmen.

Das Kind kann dem Drang nicht widerstehen, die Erfahrung des glücklichen Sprungs Bruder und Schwester mitzuteilen. Sie sollen dasselbe erleben, sollen die Erfahrung bestätigen und ihm die Würde zuerkennen, der erste darin zu sein. Es hofft außerdem, dass die gemeinsame Erfahrung die Geschwister zu einer neuen Art von Gruppe vereinigen wird. Sie sind dann nicht mehr nur Kinder ihrer Eltern, sondern sie haben ein Projekt. Das Glück der Erfahrung wird sie an andere Orte tragen; sie werden neue Dinge kennen lernen. Ihr Wissen wird zunehmen, und je vielfältiger es wird, umso haltbarer wird es sie miteinander verbinden. Indessen ist ein Bedenken dieser Hoffnung beigemischt: Wie, wenn das von dem Kind im Sprung erfahrene Glück bei den Geschwistern ausbleibt? Wie, wenn sie es verleugnen, weil sie ihm nicht die Würde gönnen, der erste in einer neuen Erfahrung zu sein? Dann wird Einsamkeit die Folge sein, verdunkelt durch die Suggestion des Aufschneidens.

Der Pfarrer hat auf das soziale Moment seiner Erfahrung reflektiert; er ist auf ihr erotisches Moment aufmerksam geworden, über welches selten gesprochen wird. Er fragt sich, warum darüber so selten gesprochen wird, wenn es doch so elementar zum Kult gehört. – Eben weil es so elementar ist, muss darüber nicht gesprochen werden; es versteht sich von selbst wie die Luft. – Indessen erkennt er, dass die Reflexion auf das erotische Moment der kultischen Erfahrung eine unbestimmte Sorge ins Spiel bringt: Wir sollen Gottesdienst feiern, Gott dienen, ihn lieben und nicht uns selbst, nicht einander. Oder wäre am Ende der Gottesdienst als Funktion des sozialen Eros zu verstehen und auf ihn zu reduzieren? – Für gewöhnlich zieht der Pfarrer es vor, diese Frage als persönliche Irritation anzusehen und alsbald zu verabschieden.

Doch wir können jetzt sagen, was das Kind mit dem Pfarrer, das Spiel mit dem Kult gemein hat: Beide beanspruchen einen sozialen Raum. Wenn man ihn erkennt, ist es ein Glück. Doch die besorgte Frage kommt hinzu, auf welche Weise seine Sozialität erhalten und entwickelt werden

soll. Aus dem Glück der Entdeckung und der Frage nach der Erhaltung entsteht Verantwortung. Man muss den sozialen Raum repräsentieren; die Repräsentation wird nicht unangefochten sein.

+

Natürlich muss das Kind, wenn es sein Spiel mit Bruder und Schwester teilen will, auf Konkurrenz rechnen. Wie werden sie es aufnehmen, wenn sein eigener Sprung auf dem Fahrrad beständig höher und weiter ausfällt als der ihre? Was wird es selbst empfinden, wenn es regelmäßig von ihnen übertroffen wird? Dann stellt der Hang sich ein, die Niederlage als Entscheidung eines Schicksals zu deuten, die dem einen Kind, man weiß nicht warum, mehr Gunst zuwendet als dem anderen. Der Gedanke ruft tiefe Beunruhigung hervor – das Gegenteil des im Fluge erfahrenen Glücks. Dies Glück besagte: Mein Geist ist überall und allgemein, es gibt keinen Unterschied zwischen Ich und Gemeinschaft. Die der Niederlage folgende Unruhe bedeutet: Mein Leben ist vom Schicksal verurteilt und ausgeschlossen, es ist ins Dunkel ausgestoßen, es kann sich nicht erklären, nicht entwickeln. Und das Kind findet Hass auf die überlegenen Geschwister in sich vor.

Damit stellt es den sozialen Raum, den es geschaffen hat, vor eine Bewährungsprobe. Es kommt jetzt darauf an, ob es ihm gelingt, die Erinnerung an das Glück des ersten Fluges wieder zu finden, und, wenn dies, ob die damals erfahrene Allgemeinheit seines Geistes sich als Liebe zu den Geschwistern konkret bestimmen und bestätigen kann. Das ist aber nicht allein seine Sache, sondern auch die der Geschwister – richtiger: Es ist die Sache des Spiels. Es fragt sich, ob die Kinder darin Formen ausgebildet haben, die es erlauben, dass eines das Glück des allgemeinen Geistes im anderen wiedererkennt, sodass sie füreinander zu Repräsentanten des Glücks werden. (Das ist eine ebenso ›ästhetische‹ wie ›moralische‹ Frage.)¹ Wenn solche Formen vorhanden sind, so wird von selbst die Möglichkeit sich einstellen, dass die Geschichte des Spiels unterbrochen, und mit ihm ein neuer Anfang gemacht wird, indem das Zentrum der Aufmerksamkeit auf ein anderes Kind, eine andere Form, eine andere

seiner Phasen umspringt und das enttäuschte Kind das Spiel von einer anderen Seite kennen lernen und eine neue Art der Teilnahme gewinnen kann. Wenn die Empfindung der Spieler mit dieser vielfältigen Möglichkeit verbunden ist, können sie die Enttäuschung des Unterlegenen verstehend auflösen: Er ist mit der Vorstellung, das Schicksal habe ihn aus dem Spiel ausgeschlossen, maßlos über das Ziel hinausgegangen. Sie erkennen das narzisstische Motiv darin: Der allgemeine Geist sollte ungeteilt der seine sein, er erdachte nicht die Möglichkeit seiner Übersetzung in Sozialität. Er wollte ihn allein verkörpern, und nun, da er unterlegen ist, will er wieder der einzige sein; er findet in dieser Lage das Aroma eines Rausches, der dem Glück des Geistes nicht unähnlich ist. Das Spiel, die Spieler können ihm darüber hinweghelfen, indem sie ihm in der Vielfalt seiner Formen die Empfindung der unendlichen Möglichkeit des Lebens und mithin den Lebensmut wiederbringen.

Ist nicht diese Empfindung auch die Sache des Kultes? Kult ist Vermittlung mit der Gottheit, der Quelle des Lebens – seiner unendlichen Möglichkeit. Die Gottheit ist das Bild der unendlichen Möglichkeit, ihre Verkörperung. So scheint sie dem Bild ähnlich zu sein, in das das Kind sich selbst fasste, als es das Glück des Fluges erfuhr – ein Bild allgemeinen Geistes. Die Annahme dieser Ähnlichkeit ist der Nerv der Religionskritik Freuds.² Aber der Pfarrer, von dem ich sprach, wurde durch den Reiz der Berührung des Altartuchs auf eine andere Spur gesetzt. Die erotische Empfindung war eine Folge des sozialen, des rituellen Arrangements, in dem er amtierte; sie bezeugte die »Aufladung«³ der »ausgesparten Mitte«. Er sah sich mit der Frage konfrontiert, ob die Gottheit etwas anderes sei als die erotische Aufladung, die dem Zentrum des Kultraums zukommt. Ja, sie ist mehr; die Analyse des Spiels erleichtert die Erläuterung dieses Mehr. Sie macht ihre Gegenwart nicht nur in der Aufladung geltend, sondern auch indem sich ihre Bedeutung beständig verändert – allmählich wie wachsend oder wie in sanftem Gleiten, dessen Empfindung mit leisem Schmerz verbunden ist, in abruptem Wechsel oder in einer Bestimmtheit, die dem Wachsen plötzlich einen Namen, ein Ziel gibt. Die Gottheit ist Persönlichkeit (vgl. Tillich, 1956), sagt die religiöse Überlieferung. Sie zieht sich von dem Raum, den sie bean-

spricht hat, zurück, dem Medium ihres Geistes, sie ist frei, sie hat Geschichte. Ihre Abwesenheit ist zwieschlächtig: Angst vor dem Versagen des Lebens und Hoffnung auf eine neue Manifestation, die zeigt, dass die Gottheit dennoch anwesend war. Sie ist frei von dem Zwang, nur Medium, d. h. formlos, sowie dem Zwang, nur Form zu sein, die erstarrte Form, mit der der Kult die Aufladung halten will, wenn sie sich nicht halten lässt, weil der Zustand der Gesellschaft als Krise konzipiert werden muss, die auf eine Entscheidung zutreibt. Die Gottheit ist frei. Ihre Freiheit ist die Brücke zu der Erfahrung des Spiels, worin die Spieler einander ungewaltsam zu Wörtern eines Satzes werden und dies Werden nie zum Stillstand, doch im günstigen Fall zum Gleichgewicht kommt.

Der Kult hat die Aufladung als Mittel der Konzentration auf die Freiheit Gottes. Die Aufladung ist zugleich seine Gefahr – dass die Empfindung der Gottheit in Starre untergeht. Dieser Gefahr steht auf der Seite des Spiels der Narzissmus des enttäuschten Spielers gegenüber. Gegen beide Gefahren hilft dasselbe Mittel: die lösende Kraft der Aufmerksamkeit auf das Soziale. So können die Lust des Spiels und die Ehrfurcht vor der Erneuerung der sozialen Formen einander verbinden.

► **Anmerkungen.**

- 1 Es ist meine Frage an die Therapie. Sie sollte nach meiner Auffassung das Spiel als Subjekt und Objekt ihrer Arbeit gebrauchen.
- 2 Natürlich kann das enttäuschte Kind auch versuchen, den Kampf mit dem Schicksal, das es aus dem Geist des Spiels ausschloss, aufzunehmen. »Ich werde dem Schicksal zeigen, dass ich dennoch dessen Bild bin.« Es wird versuchen, sich durch Training zum Sieg über die Geschwister zu befähigen. Wenn ein Sieg es als Bild des Geistes wiederherstellt, eröffnet sich den Geschwistern die Möglichkeit, sich mit ihm zu identifizieren. Keine Gruppe ist von dem dann beginnenden Wechselspiel des individuellen und des kollektiven Narzissmus ganz frei. – Ebenso kann der Pfarrer die »Aufladung« des Kult-Raums als den kollektiven Narzissmus der Gemeinde missverstehen. »Sie brauchen mich als Symbol und Focus ihrer Gemeinschaft; ich kann mich ihnen nicht entziehen.« Freuds Religionskritik bezog sich auf die regressive Komplementarität des individuellen und des kollektiven Narzissmus. Indem ich über den Zusammenhang von Spiel und Kult spre-

che, möchte ich auf die in beiden vorhandene heilsame Kehrseite des Narzissmus aufmerksam machen.

- 3 Dieser Begriff ist von Klaus Heinrich in die religionswissenschaftliche Terminologie eingeführt worden. Demnach werden Gegenstände und Orte durch Konzentration des Meinens und gleichsam choreographische Leitung des Empfindens aufgeladen.

► Literatur

Boff, Leonardo (1978). *Kleine Sakramentenlehre*. Düsseldorf: Patmos.

Tillich, Paul (1956). *Biblische Religion und die Frage nach dem Sein*. Stuttgart: Evangelisches Verlagswerk.

Winnicott, Donald W. (1971). *Playing and Reality*. London: Tavistock.